INSTITUTO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE COIMBRA

**INSTITUTO POLITÉCNICO DE COIMBRA**

**Licenciatura em Engenharia Informática 2º Ano – 1º Semestre 2021/2022**

**“SOBay”**

**2ª meta Trabalho Prático**

**Rafael Couto** **Nº 2019142454**

**Filipa Pimentel Nº 2018011698**

**COIMBRA**

07 de jáneiro de 2022

Índice

[Introdução 3](#_Toc124001107)

[Estruturas de dados 4](#_Toc124001108)

[StructThreadCredentials 4](#_Toc124001109)

[Backend 4](#_Toc124001110)

[User 4](#_Toc124001111)

[Comms 5](#_Toc124001112)

[Item 5](#_Toc124001113)

[Promotor 5](#_Toc124001114)

[Variáveis de Ambiente 6](#_Toc124001115)

[Sinais 6](#_Toc124001116)

[Threads 6](#_Toc124001117)

[Cumprimento dos Requisitos 6](#_Toc124001118)

[Conclusão 6](#_Toc124001119)

# Introdução

O presente relatório descreve o correspondente à segunda, e última, meta do trabalho prático da unidade curricular Sistemas Operativos. A elaboração deste trabalho prático visa consolidar conhecimentos em sistemas operativos UNIX.

O objetivo é implementar uma plataforma de gestão para um sistema de leilões, “*SOBay*”. Esta plataforma permitirá comunicação entre clientes e servidor, que gere itens à venda, verifica preços e determina quem adquire os itens.

Esta plataforma estará distribuída entre três programas essenciais:

* ***Frontend:*** programa responsável por utilizadores, que permitirá compra de itens, venda de itens e gestão de saldo. Cada utilizador será representado por um programa *frontend*.
* ***Promotores:*** programas responsáveis pelo lançamento de promoções. Apenas comunicam com o *backend*. No início da aplicação são lançados dois: um *promotor\_oficial* e um *black\_friday*.
* *Backend****:*** programa responsável pelo sistema, que permite toda a comunicação com clientes e promotores. Existe apenas uma instância deste programa a correr.

# Estruturas de dados

## Uma imagem com texto Descrição gerada automaticamenteStructThreadCredentials

Figura - Estrutura StructThreadCredentials

## Uma imagem com texto Descrição gerada automaticamenteBackend

Figura - Estrutura Backend

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

## User

Figura - Estrutura User

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

## Comms

Figura - Estrutura Comms

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

## Item

Figura - Estrutura Item

## Promotor

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura - Estrutura Promotor

# Variáveis de Ambiente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

# Sinais

# Threads

# Cumprimento dos Requisitos

# Conclusão